

**METODE *MY FUN MATH* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
GUNA PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK
DI SD JUARA YOGYAKARTA**



Oleh:
Eka Hardiyanti
NIM: 1520420033

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi Guru Kelas
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
YOGYAKARTA
2017

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Hardiyanti
NIM : 1520420033
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Guru Kelas

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 3 Februari 2017

Saya yang menyatakan,



Eka Hardiyanti

NIM: 152020033

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Hardiyanti
NIM : 1520420033
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Guru Kelas

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 3 Februari 2017

Saya yang menyatakan,



Eka Hardiyanti

NIM: 152020033



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621 512474 Fax. (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta, 55281

PENGESAHAN

B- /Un02/DT/PP.01.1/03/2017

Tesis Berjudul : METODE *MY FUN MATH* PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA GUNA PEMBENTUKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK DI SD JUARA
YOGYAKARTA

Nama : Eka Hardiyanti

NIM : 1520420033

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Konsentrasi : Guru Kelas

Tanggal Ujian : 9 Maret 2017

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan (M.Pd.)

Yogyakarta, 23 Maret 2017

Dekan



Dr. Ahmad Arifi, M. Ag,

NIP. 19661121 199203 1 002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis Berjudul : METODE *MY FUN MATH* PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA GUNA PEMBENTUKAN
KARAKTER PESERTA DIDIK DI SD JUARA
YOGYAKARTA

Nama : Eka Hardiyanti

NIM : 1520420033

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Konsentrasi : Guru Kelas

Telah disetujui tim penguji ujian munaqasyah

Ketua : Dr. H. Abdul Munip, M.Ag. (.....)

Sekretaris : Dr. Hj. Siti Fatonah, M.Pd. (.....)

Pembimbing/Penguji : Dr. Istiningsih, M.Pd. (.....)

Penguji : Dr. Hj. Khurul Wardati, M.Si. (.....)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 9 Maret 2017

Waktu : 13.00 – 14.00 WIB

Hasil/Nilai : 95 / A

Predikat : ~~Memuaskan~~ / Sangat Memuaskan / Cumlaude

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**METODE MY FUN MATH PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
GUNA PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK
DI SD JUARA YOGYAKARTA**

yang ditulis oleh:

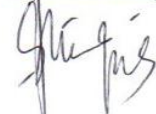
Nama : **Eka Hardiyanti**
NIM : 1520420033
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Guru Kelas

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 3 Februari 2017

Pembimbing



Dr. Istiningsih, M.Pd.

MOTTO

Senyummu kepada saudaramu adalah sedekah, perintahmu kepada kebaikan dan laranganmu terhadap yang buruk adalah sedekah, petunjukmu kepada orang tersesat adalah sedekah, menuntun orang yang lemah penglihatannya adalah sedekah, menyingkirkan batu, duri, dan tulang dari jalan adalah sedekah, dan engkau menuangkan air dari embermu ke ember saudaramu adalah sedekah.

(H.R. AT-Tirmidzi: No. 1956)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya dan keluarga besar

yang selalu berdo'a dan memberi motivasi

Dan almamater saya Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**METODE MY FUN MATH PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA GUNA
PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK
DI SD JUARA YOGYAKARTA**

E K A H A R D I Y A N T I
NIM. 1520420033

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) penerapan metode *My Fun Math* pada pembelajaran matematika guna pembentukan karakter peserta didik. (2) pengaruh antara metode *My Fun Math* ditinjau dari komponen prinsip *My Fun Math* yang menggunakan *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan alat peraga, berorientasi pada proses, dan penggunaan buku My Fun Math* terhadap perasaan senang peserta didik. (3) pengaruh antara perasaan senang terhadap karakter peserta. (4) pengaruh antara metode *My Fun Math* ditinjau dari karakteristiknya yang menggunakan *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan alat peraga, berorientasi pada proses, dan penggunaan buku My Fun Math* terhadap karakter peserta didik

Penelitian ini dilakukan di SD Juara Yogyakarta dengan menggunakan sampel sebanyak 54 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Langkah pertama peneliti melakukan analisis data kualitatif, sehingga menghasilkan temuan hipotesis, kemudian temuan hipotesis diuji dengan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) *bahasa komunikasi pembelajaran, dan berorientasi pada proses* berpengaruh positif terhadap perasaan senang peserta didik. *Penggunaan buku My Fun Math* berpengaruh negatif terhadap perasaan senang. *Penggunaan alat peraga* tidak berpengaruh terhadap perasaan senang peserta didik, 2) *berorientasi pada proses* berpengaruh positif terhadap karakter peserta didik, sedangkan *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan buku My Fun Math, penggunaan buku My Fun Math* tidak berpengaruh signifikan terhadap karakter peserta didik, 3) perasaan senang peserta didik mampu memediasi pengaruh *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan buku My Fun Math, berorientasi pada proses, penggunaan buku My Fun Math* terhadap karakter peserta didik sehingga pengaruh *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan buku My Fun Math, berorientasi pada proses, penggunaan buku My Fun Math* terhadap karakter peserta didik dapat melalui perasaan senang siswa.

Kata kunci : *metode My Fun Math, karakter peserta didik, perasaan senang.*

**MY FUN MATH METHOD OF MATH LEARNING FOR THE FORMATION
OF CHARACTER STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL OF JUARA
YOGYAKARTA**

E K A H A R D I Y A N T I
NIM. 1520420033

ABSTRACT

This research aims to determine : (1) application of the method of my fun math on math learning to the character formation of student. (2) the influence of my fun math methods in terms of the principle component of my fun math learning the language of communication, use of props, is process-oriented and use my fun math book to feeling happy of student. (3) influence between feeling happy about the character of students. (4) influence between methods of my fun math in terms of the principle component of my fun math learning the language of communication, use of props, is process-oriented and use my fun math book to the character of students.

This research conducted in elementary schools of Juara Yogyakarta with a sample of 54 students. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and documentation. Whereas the data analysis methods used are qualitative and quantitative data analysis. The first step, the researcher conducted an analysis of qualitative data to produce the findings of the hypothesis, the hypothesis was tested later findings with quantitative data analysis.

The result of research showed that :1) language of communication and process-oriented learning positive effect on students feeling of pleasure. My fun math book use a negative influence on feeling of happy students. The use of props has no effect on the feeling of happy students. 2) process-oriented learning positive effect to the character of students. While language of communication, use of props and use my fun math book no effect to the character of students. 3) feeling happy students were able to broker influence language of communication, use of props, is process-oriented and use my fun math book to the character of students through on the feeling of happy students.

Keywords : *methods of My Fun Math, character of students, feeling of happy students.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya serta kekuatan-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat merampungkan tesis yang berjudul “Metode *My Fun Math* pada Pembelajaran Matematika Guna Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD Juara Yogyakarta”. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan pengikut beliau yang selalu istiqomah di jalan-Nya. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Saat penyusunan tesis ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan dan hambatan, namun berkat pertolongan Allah SWT, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat merampungkan tesis ini. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, PhD. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

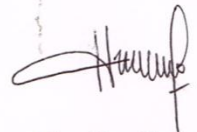
3. Bapak Dr. H. Abdul Munip, M.Ag. selaku Ketua Prodi dan Ibu Dr. Hj.Siti Fatonah, M.Pd. dan Sekretaris Prodi PGMI yang telah memberi arahan kepada saya selama kuliah di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Istiningsih, M.Pd. selaku Pembimbing Tesis saya yang selalu tulus dan ikhlas untuk membimbing saya dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
5. Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama saya menempuh pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Pimpinan Perpustakaan Pusat dan Program Pascasarjana yang telah memberikan fasilitas untuk mengadakan studi kepustakaan.
7. Ibu Fathimah Mulyana, selaku penggagas *My Fun Math* yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian terhadap metode yang dikembangkannya dan membantu memberikan data yang dibutuhkan dalam penulisan tesis ini.
8. Ibu Budi Hadiastuti, S.Pd. selaku kepala SD Juara Yogyakarta yang telah mengizinkan saya untuk meneliti di sekolahnya, Ibu Resti selaku guru *My Fun Math* SD Juara Yogyakarta beserta para staf dan karyawan SD Juara Yogyakarta yang telah membantu memberikan data yang dibutuhkan dalam penulisan tesis ini.
9. Orang tua saya (Khairil Anwar dan Siti Khadijah) dan adik-adik (Epan Driansa, Eji Tabrani, Erlangga A. Saputra) terbaik yang tiada henti-hentinya selalu mendo'akan dan memotivasi demi kesuksesan saya.

10. Sahabat-sahabat terbaik di Yogyakarta dan di Palembang yang selalu mendoakan dan mendukung selama proses perkuliahan hingga penyusunan tesis ini selesai.
11. Ngoni Tiga (Mbak Ai dan Mbak Cha), Oppa, Mas Dani, Mas Agus, Ine, Susi dan keluarga baru selama di Yogyakarta yang selalu menguatkan dan memotivasi di kota rantau, kalian terbaik.
12. Rekan-rekan PGMI GK 2015 seperjuanganku. Kalian adalah sahabat-sahabat luar biasa di tanah rantau (Nada, Uti, Anis, Anin, Mbak Cha, Sri, Jeff, Kang Opik, Risal, Husa, Amak, Kang Sugi, Kang Syaif).
13. Keluarga besar Rumah Baca IMPIan, Sanggar Ruang Aksara, KRN dan Ikatan Mahasiswa PGMI se-Indonesia (IMPI), semoga semangat perjuangan kita mengalirkan energi positif untuk pendidikan Indonesia yang jauh lebih baik.

Semoga bantuan mereka dapat menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah SWT sebagai bekal di akhirat dan mendapatkan pahala dari Allah SWT. *Amin Ya Robbal'alamin*. Akhirnya, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat konstruktif untuk penyempurnaan tesis ini dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 3 Februari 2017

Penulis



Eka Hardiyanti
NIM. 1520420033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN DEKAN	iv
DEWAN PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Metode Penelitian	13
G. Sistematika Pembahasan.....	38
BAB II : <i>MY FUN MATH</i> DAN PEMBENTUKAN KARAKTER.....	40
A. Pembelajaran Matematika.....	40
1. Hakikat Matematika	40
2. Pembelajaran Matematika.....	42

3. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	43
4. Fungsi Matematika.....	46
5. Metode <i>My Fun Math</i>	48
B. Pendidikan Karakter	67
1. Hakikat Pendidikan Karakter	67
2. Nilai-nilai Pendidikan Karakter	69
3. Konsep Pendidikan Karakter di Indonesia.....	72
C. <i>My Fun Math</i> dan Pembentukan Karakter	73
D. Hipotesis Penelitian	76
BAB III: GAMBARAN UMUM SD JUARA YOGYAKARTA.....	78
A. Profil SD Juara Yogyakarta	78
B. Visi dan Misi SD juara Yogyakarta	80
C. Data Siswa SD Juara Yogyakarta	80
D. Data Guru dan Staff Karyawan SD Juara Yogyakarta	81
E. Prestasi Siswa SD Juara Yogyakarta	82
F. Target Capaian SD Juara Yogyakarta.....	86
G. Pembelajaran Matematika di SD Juara Yogyakarta	88
BAB IV: PENERAPAN <i>MY FUN MATH</i> DAN PENGARUHNYA	
TERHADAP PERASAAN SENANG DAN KARAKTER	89
A. Penerapan <i>My Fun Math</i> di SD Juara Yogyakarta	89
1. Landasan Filosofi <i>My Fun Math</i>	89
2. Konsep <i>My Fun Math</i>	90
3. Prinsip <i>My Fun Math</i>	91
4. Pelaksanaan Metode <i>My Fun Math</i> di SD Juara Yogyakarta	99
a. Silabus Metode <i>My Fun Math</i> di SD Juara Yogyakarta....	99
b. RPP Metode <i>My Fun Math</i> di SD Juara Yogyakarta	99
c. Proses Pembelajaran Metode <i>My Fun Math</i> di SD Juara	
Yogyakarta	100

d. Bahan Ajar Metode <i>My Fun Math</i> di SD Juara Yogyakarta	108
e. Alat Peraga Metode <i>My Fun Math</i> di SD Juara Yogyakarta	109
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	112
1. Uji Asumsi Klasik	112
a. Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	113
b. Hasil Uji Normalitas.....	113
c. Hasil Uji Autokorelasi.....	114
d. Hasil Uji Multikolinearitas	116
2. Tabulasi Jawaban Responden	117
3. Hasil Uji Hipotesis	129
a. Pengaruh Metode <i>My Fun Math</i> terhadap Perasaan Senang Peserta Didik Kelas Rendah SD Juara Yogyakarta	129
b. Pengaruh Perasaan Senang terhadap Karakter Peserta Didik Kelas Rendah SD Juara Yogyakarta	131
c. Pengaruh Metode <i>My Fun Math</i> terhadap Karakter Peserta Didik Kelas Rendah SD Juara Yogyakarta.....	134
C. Diskusi dan Keterbatasan Penelitian.....	145
BAB V : PENUTUP	147
A. Kesimpulan.....	147
B. Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	151
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	154
LAMPIRAN-LAMPIRAN	157

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Rincian Populasi Penelitian, 22.
Tabel 2	Kisi-kisi Instrumen Penelitian, 25.
Tabel 3	Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Bahasa Komunikasi Pembelajaran (X_1), 26.
Tabel 4	Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Penggunaan Alat Peraga (X_2), 27.
Tabel 5	Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Berorientasi pada Proses (X_3), 28.
Tabel 6	Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Penggunaan Buku <i>My Fun Math</i> (X_4), 28.
Tabel 7	Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Perasaan Senang Siswa (Z), 29.
Tabel 8	Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Karakter Siswa (Y), 31.
Tabel 9	Uji Reliabilitas Instrumen Angket, 32.
Tabel 10	Standar Isi Mata Pelajaran Matematika, 53.
Tabel 11	Silabus Matematika Kelas Rendah Berdasarkan Kurikulum 2013 versi Revisi, 54.
Tabel 12	Silabus Matematika Kelas Tinggi Berdasarkan Kurikulum 2013 versi Revisi, 55.
Tabel 13	Standar Isi Metode <i>My Fun Math</i> , 64.
Tabel 14	Data Siswa Tahun 2007 – 2017, 80.
Tabel 15	Data Guru dan Karyawan SD Juara Yogyakarta, 82.
Tabel 16	Data Prestasi Siswa SD Juara Yogyakarta, 85.

Tabel 17	<i>Core Value</i> SD Juara Yogyakarta, 86.
Tabel 18	Hasil Uji Normalitas, 112.
Tabel 19	Hasil Uji Autokorelasi, 112.
Tabel 20	Hasil Uji Multikolinearitas, 114.
Tabel 21	Deskripsi Jawaban Item Pertanyaan Variabel Bahasa Komunikasi Pembelajaran, 115.
Tabel 22	Deskripsi Jawaban Item Pertanyaan Variabel Penggunaan Alat Peraga, 116.
Tabel 23	Deskripsi Jawaban Item Pertanyaan Variabel Berorientasi Pada Proses, 118.
Tabel 24	Deskripsi Jawaban Item Pertanyaan Variabel Penggunaan Buku <i>My Fun Math</i> , 119.
Tabel 25	Deskripsi Jawaban Item Pertanyaan Variabel Perasaan Senang Siswa, 122.
Tabel 26	Deskripsi Jawaban Item Pernyataan Variabel Perasaan Senang Siswa, 124.
Tabel 27	Hasil Persamaan Pertama Analisis Uji Regresi, 126.
Tabel 28	Model Summary untuk Persamaan Pertama, 129.
Tabel 29	Model Summary untuk Persamaan Kedua, 129.
Tabel 30	Hasil Persamaan Kedua Analisis Uji Regresi, 131.
Tabel 31	Hasil Uji F, 135.
Tabel 32	Pengaruh Langsung, Tidak Langsung dan Pengaruh Total, 137.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Bagan Analisis Regresi Linear Berganda, 36.
- Gambar 2 Cakupan Pendidikan Karakter Menurut Lickona, 69.
- Gambar 3 Kerangka Berpikir Penelitian, 76.
- Gambar 4 Alat Peraga Papan Fakta, 93.
- Gambar 5 Alat Peraga Balok Satuan, 93.
- Gambar 6 Alat Peraga Rumah Bilangan, 93.
- Gambar 7 Alat Peraga Biji Rumah Bilangan, 93.
- Gambar 8 Alat Peraga Balok Puluhan, 94.
- Gambar 9 Alat Peraga Balok Lima Puluhan, 94.
- Gambar 10 Guru sedang menjelaskan dengan alat peraga, 102.
- Gambar 11 Guru sedang menjelaskan materi pengurangan, 102.
- Gambar 12 Siswa mencoba menggunakan alat peraga berupa balok satuan, 103.
- Gambar 13 Siswa berusaha mengerjakan sendiri soal yang diberikan Bu Resti, 104.
- Gambar 14 Siswa dibantu temannya mengerjakan soal yang diberikan Bu Resti, 104.
- Gambar 15 Pendekatan kelompok pada kelas siswa kelas 3, 105.
- Gambar 16 Pendekatan individu pada kelas siswa kelas 2, 105.
- Gambar 17 Pendekatan kelompok pada kelas siswa kelas 1, 105.
- Gambar 18 Uji Heteoskidestisitas Variabel Dependen dan Independen, 111.
- Gambar 19 Hasil Regresi Linear Berganda, 138.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 *Guidline* Wawancara dan Observasi untuk Pengumpulan Data “Deskripsi *My Fun Math*” di SD Juara Yogyakarta
- Lampiran 2 *Guidline* Wawancara dan Observasi untuk Pengumpulan Data “Deskripsi *My Fun Math*” di SD Juara Yogyakarta
- Lampiran 3 *Guidline* Wawancara untuk Pengumpulan Data “Deskripsi *My Fun Math*”
- Lampiran 4 Uji Validitas Angket Penerapan *My Fun Math*
- Lampiran 5 Uji Validitas Angket Perasaan Senang Peserta Didik
- Lampiran 6 Uji Validitas Angket Karakter Peserta Didik
- Lampiran 7 Indikator Pernyataan Angket *My Fun Math* Dan Rasa Senang
- Lampiran 8 Angket Penerapan *My Fun Math*
- Lampiran 9 Angket Karakter Siswa
- Lampiran 10 Angket Penilaian Perasaan “Senang”
- Lampiran 11 Hasil Data Angket Penerapan *My Fun Math*
- Lampiran 12 Hasil Data Angket Penilaian Perasaan “Senang”
- Lampiran 13 Hasil Wawancara
- Lampiran 14 Hasil Data Angket Karakter Siswa
- Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Variabel *My Fun Mah*
- Lampiran 16 Hasil Uji Validitas Variabel Perasaan Senang
- Lampiran 17 Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pembelajaran *My Fun Math* mulai dikenalkan pada beberapa sekolah dasar di Bandung pada tahun 2009 oleh Fathimah Mulyana. Beberapa guru matematika SD di Bandung telah menerapkan metode pembelajaran ini. Metode merupakan bagian yang tidak bisa terlepas dalam proses belajar mengajar. Setiap guru lazimnya menggunakan metode yang tepat saat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan metode ini berpengaruh terhadap hasil yang akan didapat pada peserta didik. Menurut Evelin dan Hartini, metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan.¹ Artinya guna mencapai tujuan pembelajaran setiap guru harus menggunakan metode yang akurat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai.

Metode pembelajaran sangat bervariasi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru sesuai dengan materi yang diajarkan. Setiap guru mata pelajaran memiliki metodenya masing-masing dalam proses penerapannya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dirasa sulit bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Guru perlu menggunakan metode yang tepat untuk

¹ Eveline Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 80.

mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan kepada peserta didik. Pembelajaran matematika identik dengan pembentukan logika berpikir peserta didik, tidak sekedar berhitung saja. Pada dasarnya, jika peserta didik hanya belajar berhitung, maka mereka dapat menggunakan alat bantu hitung. Namun, yang lebih ditekankan pada pembelajaran matematika adalah logika berpikir peserta didik.

My Fun Math adalah sebuah metode belajar yang menekankan pada pemodelan dengan empat komponen prinsip yang dimilikinya, yaitu penggunaan bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan alat peraga yang sesuai dengan *My Fun Math*, pembelajaran yang berorientasi pada proses, dan penggunaan buku *My Fun Math*. Menurut Fatimah, pembelajaran sebaiknya dimulai dengan mengangkat situasi dari kehidupan sehari-hari, lalu dimodelkan dengan model mainan atau gambar, baru kemudian dalam bentuk kalimat matematika.² Artinya, metode *My Fun Math* tidak hanya menekankan pada kemampuan kognitif peserta didik, tapi juga mengarah pada tujuan terbentuknya karakter peserta didik sebagaimana tujuan dari proses pembelajaran.

Pada dasarnya, karakter peserta didik terbentuk dari dua faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi karakter peserta didik adalah lingkungan sekolah. Peran sekolah sangatlah penting sebagai pendidikan formal yang diterima oleh para peserta didik, sekolah mengajarkan segala bentuk pendidikan akademik maupun non akademik melalui guru. Peran

² Wawancara dengan Fathimah Mulyana, 10 Oktober 2016.

guru bukan sekadar mentransfer pelajaran kepada peserta didik. Lebih dari itu guru bertanggung jawab membentuk karakter peserta didik sehingga menjadi generasi yang cerdas, saleh, dan terampil dalam menjalani kehidupannya. Apalagi, kehadiran guru sebagai pendidik semakin nyata menggantikan sebagian besar peran orang tua. Berbagai sebab dan alasan disampaikan para orang tua untuk menyerahkan tugas dan tanggungjawabnya kepada guru di sekolah.

Sekolah pada hakikatnya bukanlah sekedar tempat “*transfer of knowledge*” belaka. Seperti dikemukakan Fraenkel sekolah tidaklah semata-mata tempat di mana guru menyampaikan pengetahuan melalui berbagai mata pelajaran. Sekolah juga adalah lembaga yang mengusahakan usaha dan proses pembelajaran yang berorientasi pada nilai (*value-oriented enterprise*). Lebih lanjut, Fraenkel mengutip John Childs yang menyatakan, bahwa organisasi sebuah sistem sekolah dalam dirinya sendiri merupakan sebuah usaha moral (*moral enterprise*), karena ia merupakan usaha sengaja masyarakat manusia untuk mengontrol pola perkembangannya³. Artinya, di sini terlihat bagaimana begitu pentingnya peranan guru di sekolah sebagai pembentuk karakter peserta didik melalui berbagai aktifitas peserta didik selama di sekolah.

Salah satu yang menjadi faktor pembentuk karakter peserta didik adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Sudah seharusnya guru memilih metode yang tepat dalam proses

³ Jack R. Fraenkel. *How to Teach about Values: An Analytical Approach*, Englewood, NJ: Prentice Hall, hlm. 1-2.

pembelajaran. Sebagaimana yang dilakukan SD Juara Yogyakarta dalam proses pembelajaran Matematika, guru-guru menggunakan metode *My Fun Math* untuk menumbuhkan perasaan senang peserta didik. SD Juara Yogyakarta berasumsi bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik dapat diciptakan melalui penerapan metode *My Fun Math*. Ketika terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, maka akan menimbulkan motivasi dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat terjadi pembentukan karakter peserta didik.

Melihat betapa pentingnya peranan guru dalam pembentukan karakter peserta didik dan anggapan bahwa metode *My Fun Math* mampu membentuk karakter peserta didik, maka peneliti bertujuan untuk meneliti sejauh mana penggunaan metode *My Fun Math* ini bagi terbentuknya karakter peserta didik seperti yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran di SD Juara Yogyakarta. Pembentukan karakter di dalam penelitian ini, akan ditinjau dari empat komponen prinsip metode *My Fun Math*, yaitu penggunaan bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan alat peraga yang sesuai dengan *My Fun Math*, pembelajaran yang berorientasi pada proses, dan penggunaan buku *My Fun Math*, yang diduga dapat membentuk karakter peserta didik yang terdiri dari tiga pilar, yaitu olah pikir, olah rasa dan olah raga. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengangkat judul penelitian **“Metode *My Fun Math* pada Pembelajaran Matematika Guna Pembentukan Karakter Peserta didik di SD Juara Yogyakarta”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian tersebut di atas, maka peneliti akan memfokuskan kajian penelitian ini pada tiga hal sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode *my fun math* pada pembelajaran matematika guna pembentukan karakter peserta didik di SD Juara Yogyakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh antara metode *My Fun Math* ditinjau dari komponen prinsipnya yang menggunakan *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan alat peraga, berorientasi pada proses, dan penggunaan buku My Fun Math* terhadap perasaan senang peserta didik kelas rendah di SD Juara Yogyakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh antara perasaan senang terhadap karakter peserta didik kelas rendah di SD Juara Yogyakarta?
4. Apakah terdapat pengaruh antara metode *My Fun Math* ditinjau dari komponen prinsipnya yang menggunakan *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan alat peraga, berorientasi pada proses, dan penggunaan buku My Fun Math* terhadap karakter peserta didik kelas rendah di SD Juara Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui penerapan metode *My Fun Math* pada pembelajaran matematika guna pembentukan karakter peserta didik di SD Juara Yogyakarta?
2. Mengetahui pengaruh antara metode *My Fun Math* ditinjau dari komponen prinsipnya yang menggunakan *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan*

alat peraga, berorientasi pada proses, dan penggunaan buku My Fun Math terhadap perasaan senang peserta didik kelas rendah di SD Juara Yogyakarta?

3. Mengetahui pengaruh antara perasaan senang terhadap karakter peserta didik kelas rendah di SD Juara Yogyakarta?
4. Mengetahui pengaruh antara metode *My Fun Math* ditinjau dari komponen prinsipnya yang menggunakan *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan alat peraga, berorientasi pada proses, dan penggunaan buku My Fun Math* terhadap karakter peserta didik kelas rendah di SD Juara Yogyakarta?

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian dengan judul metode *My Fun Math* pada pembelajaran matematika guna pembentukan karakter peserta didik di SD Juara Yogyakarta, diharapkan diperoleh beberapa manfaat penelitian yang diuraikan lebih jauh sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil evaluasi metode pembelajaran *My Fun Math* yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam teori pembelajaran khususnya variasi metode pembelajaran matematika yang dapat digunakan oleh seorang guru. Selain itu, secara teoritis dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan metode *My Fun Math* untuk proses pembelajaran selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru, peserta didik, penggagas metode *My Fun Math*, pembuat kebijakan dan peneliti lain yang ingin mengembangkan atau menyempurnakan penelitian ini.

Bagi guru, metode *My Fun Math* yang merupakan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan sekaligus panduan dalam melaksanakan pembelajaran, hasil penelitian memaparkan bagaimana penerapan metode *My Fun Math* terhadap pembentukan karakter peserta didik. Penelitian ini memberikan solusi mengatasi kelemahan dari metode *My Fun Math* dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang kreatif dan inovatif

Bagi peserta didik, hasil penelitian tentang metode *My Fun Math* ini dapat membantu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bagi penggagas My Fun Math, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan saran terhadap perbaikan-perbaikan *My Fun Math* yang dapat dilakukan oleh penggagas metode ini, sehingga terjadi penyempurnaan dari metode ini.

Bagi pembuat kebijakan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pembuatan kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar dan metode yang akan digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Bagi peneliti lain, hasil penelitian metode My Fun Math ini dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya, khususnya dalam pengembangan metode My Fun Math yang ditinjau dari empat komponen prinsipnya.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan eksplorasi peneliti untuk menemukan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Sebagai upaya untuk melengkapi dan menguatkan landasan berpikir dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Tesis Endang Susilowati dengan judul penelitian “Implementasi Pendidikan Karakter di SMK N 2 Purworejo”.⁴ Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui implementasi pendidikan karakter di SMK N 2 Purworejo, mengetahui peran kepala sekolah dan guru dalam pembinaan karakter siswa, mengetahui faktor yang mempengaruhi program implementasi pendidikan karakter, dan mengetahui kultur sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter dapat dilakukan dengan pembelajaran PPKn, Agama, sholat dzuhur berjamaah, kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Peran kepala sekolah mengarahkan guru, tenaga administrasi, siswa untuk berdisiplin dan bertanggung jawab, faktor yang mempengaruhi implementasi pendidikan karakter meliputi faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi faktor intern dan ekstern, faktor intern

⁴ Endang Susilowati, *Implementasi Pendidikan Karakter di SMK N 2 Purworejo*, Tesis, (Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta, 2015), hlm. iii.

meliputi peraturan tata tertib sekolah, faktor ekstern hubungan dengan orang tua siswa. Sedangkan faktor penghambat *pertama* sarana dan prasarana, *kedua* dana dan pembiayaan, *ketiga* program pembelajaran, *keempat* pembinaan, *kelima* kurang buku penunjang. Kultur sekolah dilaksanakan dengan membiasakan siswa, guru, tenaga administrasi saling bersalaman serta menjaga lingkungan sekolah.

Hasil penelitian yang telah dilakukan Endang Susilowati tersebut dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini, hanya saja walaupun penelitian ini sama-sama meneliti karakter siswa, tetapi terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Hal ini disebabkan karena penelitian yang dilakukan Endang Susilowati bertujuan untuk mengetahui implementasi, peran kepala sekolah dan guru, serta faktor-faktor pendidikan karakter peserta didik di SMK N 2 Purworejo. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan mengarah pada evaluasi proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *My Fun Math* terhadap pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penelitian yang akan peneliti lakukan termasuk kedalam rumpun penelitian kuantitatif.

2. Tesis Pujiadi dengan judul penelitian, "*Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan CD Interaktif*

terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa SMA Kelas X".⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model CPS berbantuan CD interaktif berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan prestasi belajar siswa, dan apakah siswa yang mengikuti pembelajaran ini dapat memenuhi ketuntasan belajar, demikian pula apakah kemampuan pemecahan masalah bagi siswa yang mengikuti pembelajaran ini lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah bagi siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara siswa pada kelompok atas, tengah dan bawah pada pembelajaran ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model CPS berbantuan CD interaktif berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan prestasi belajar siswa, dan siswa yang mengikuti pembelajaran ini telah memenuhi ketuntasan belajar, demikian pula kemampuan pemecahan masalah bagi siswa yang mengikuti pembelajaran ini lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah bagi siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara siswa pada kelompok atas, tengah dan bawah pada pembelajaran ini. Dengan demikian model ini dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif untuk mencapai kemampuan pemecahan

⁵ Pujiadi, *Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan CD Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa SMA Kelas X*, Tesis, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), hlm. vi.

masalah dan prestasi belajar siswa secara optimal khususnya pada materi trigonometri kelas X.

Hasil penelitian yang telah dilakukan Pujiadi tersebut dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini, hanya saja walaupun penelitian ini sama-sama menggunakan rumpun penelitian kuantitatif, tetapi terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Hal ini disebabkan karena penelitian yang dilakukan Pujiadi bertujuan untuk mengkaji apakah aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model CPS berbantuan CD interaktif berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan prestasi belajar siswa. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan mengarah pada evaluasi metode *My Fun Math* pada pembelajaran matematika terhadap pembentukan karakter peserta didik.

3. Jurnal Internasional dengan judul penelitian, “*Fun Learning with AR Alphabet Book for Preschool Children*.”⁶ Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan desain dan evaluasi buku AR alfabet, buku ini berdasarkan Augmented Reality untuk mengajar alfabet untuk anak-anak prasekolah.

Hasil awal menunjukkan bahwa anak bereaksi positif terhadap buku, kebanyakan dari mereka melaporkan bahwa mereka suka dan menikmati menggunakan buku AR. Pengamatan perilaku-perilaku anak selama penelitian menguatkan temuan ini. Sebagian besar siswa diminta untuk menggunakan

⁶ Dayang Rohaya AR, Wannisa Matcha & Suziah Sulaiman, “*Fun Learning with AR Alphabet Book for Preschool Children*,” *Procedia Computer Science*, (Malaysia: Elsevier, 2013), hlm. 211-219.

buku AR berulang kali. Hasil penelitian ini menunjukkan potensi buku AR sebagai alat untuk membuat belajar menyenangkan lingkungan terutama untuk anak-anak prasekolah. Selain itu, wawancara singkat dengan guru prasekolah juga menyarankan bahwa sistem tampaknya menarik perhatian dari anak-anak.

Hasil penelitian yang telah dilakukan Dayang Rohaya AR, dkk. tersebut dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini, hanya saja walaupun penelitian ini membahas terkait pembelajaran yang menyenangkan, tetapi terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Hal ini disebabkan karena penelitian yang dilakukan Dayang Rohaya AR, dkk. fokus pada *fun learning*, pembelajaran yang menyenangkan secara umum. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan mengarah pada sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan, dalam hal ini yaitu metode *My Fun Math* pada pembelajaran matematika.

4. Jurnal Internasional dengan judul penelitian “*Exposing the Fun Side of Mathematics via Mathematics Camp*”.⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan *Mathematics Camp* terhadap perasaan senang peserta didik pada pembelajaran matematika.

Hasil penelitian dengan menggunakan tes chi-kuadrat yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara pemahaman siswa pada

⁷ Mohd Salni MN, dkk., “*Exposing the Fun Side of Mathematics via Mathematics Camp*,” *Procedia Social and Behavioral Sciences*, (Malaysia: Elsevier, 2010), hlm. 338-343.

model *Mathematics Camp* dengan pikiran mereka, maka model berlaku untuk kedua aliran ilmu murni dan ilmu sosial. Namun, siswa merasa puas dengan pelaksanaan secara keseluruhan dari *Mathematics Camp*, di mana mereka merasa bahwa *Mathematics Camp* ini sangat berguna dan membantu meningkatkan kemampuan matematika dan pengetahuan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan Mohd Salni MN, dkk. tersebut dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini, hanya saja walaupun penelitian ini membahas terkait pembelajaran matematika yang menyenangkan, tetapi terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Hal ini disebabkan karena penelitian yang dilakukan Mohd Salni MN, dkk. menggunakan model *Mathematics Camp*, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan metode *My Fun Math* pada pembelajaran matematika.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian membahas terkait tata cara pelaksanaan dalam suatu proses penelitian. Menurut Sugiyono, “metodologi penelitian adalah proses atau cara ilmiah untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian.”⁸ Sementara penelitian sebagai suatu kegiatan ilmiah merupakan aspek yang penting dalam setiap dimensi kehidupan manusia. Hal ini membuat diperlukannya sebuah metode penelitian yang tepat untuk mempelajari gejala-gejala kehidupan manusia tersebut.

⁸ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 1.

Penelitian ini menggunakan metode kombinasi model *sequential exploratory*. Metode penelitian ini menggabungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif secara berurutan, dimana pada tahap pertama penelitian menggunakan metode kualitatif dan pada tahap kedua penelitian menggunakan metode kuantitatif.⁹

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono, bahwa “pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, tehnik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.”¹⁰

Sejalan dengan pengertian di atas, John W. Creswell yang diterjemahkan oleh Ahmad Lintang, menyatakan bahwa “penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang dimulai dengan asumsi, lensa penafsiran/teoritis, dan studi tentang permasalahan riset yang meneliti bagaimana individu atau kelompok memaknai permasalahan sosial atau kemanusiaan.”¹¹

Berdasarkan dua definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memecahkan permasalahan di sekitar dengan menggunakan analisis data yang bersifat induktif.

⁹ -----, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 346.

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 1.

¹¹ John W. Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, Diterj. Ahmad Lintang, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 87.

Metode kualitatif digunakan pada penelitian ini untuk menemukan hipotesis metode *My Fun Math* dalam pembentukan karakter yang peserta didik di SD Juara Yogyakarta.

Sementara itu, menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif diartikan sebagai sebuah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian.¹² Analisis data bersifat kuantitatif pada penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditemukan pada analisis kualitatif sebelumnya, lebih jauh akan dibahas di analisis penelitian kuantitatif pada bab ini. Diharapkan setelah melakukan penelitian ini, penulis dapat mengevaluasi penerapan metode *My Fun Math* dan penggunaan metode *My Fun Math* guna pembentukan karakter peserta didik di SD Juara Yogyakarta.

1. Metode Kualitatif

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Juara Yogyakarta yang beralamat di Jln. Gayam No. 9, Kelurahan Baciro, Kecamatan Gondokusuman Kota Yogyakarta. SD Juara Yogyakarta berdiri di atas tanah degan luas 704 meter persegi termasuk masjid. Status lokasi yang ditempati SD Juara Yogyakarta adalah milik yayasan Al-Hidayah yang kemudian disewa oleh SD Juara Yogyakarta. Sekolah ini memiliki *tagline* “Sekolah Unggulan Gratis Berkualitas”.

¹² *Ibid.*, Sugiyono, hlm. 23.

b. Sampel dan Sumber Data Penelitian

Teknik pengambilan sampel untuk data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *snowball sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan *purposive* sampel adalah kepala sekolah, guru, dan peserta didik. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya berjumlah sedikit, hingga menjadi besar. *Snowball sampling* dilakukan untuk mengetahui kredibilitas dan kevaliditasan data. Data dianggap valid jika data telah jenuh.¹³ Pada penelitian ini data dianggap jenuh jika dari beberapa responden mengungkapkan data yang sama.

Sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh.¹⁴ Ada dua sumber data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini, yaitu :

- 1) Dokumen yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu berupa arsip-arsip di SD Juara Yogyakarta tentang proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *My Fun Math*, buku profil sekolah, kurikulum, kebijakan-kebijakan sekolah tentang pembelajaran yang ada di SD Juara Yogyakarta, struktur organisasi, arsip-arsip, denah hasil evaluasi belajar

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R N D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 300.

¹⁴Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 16.

matematika peserta didik selama menggunakan metode *My Fun Math* dan dokumen lainnya yang mendukung sumber data utama.

- 2) Narasumber yang dijadikan sumber data penelitian, yaitu orang-orang yang terlibat dalam proses pelaksanaan pembelajaran metode *My Fun Math*, yaitu kepala SD Juara Yogyakarta terkait perannya sebagai penentu kebijakan dilaksanakannya program metode *My Fun Math* di SD Juara Yogyakarta; Peserta didik kelas 1-3 SD Juara Yogyakarta sebagai objek yang mengalami secara langsung dampak dari diterapkannya metode *My Fun Math* pada pembelajaran matematika; Guru mata pelajaran Matematika sebagai subjek yang secara langsung menerapkan metode *My Fun Math* di lapangan; Bunda Fatimah sebagai penggagas ide lahirnya sebuah metode pembelajaran baru untuk mata pelajaran matematika, yaitu metode *My Fun Math*; Wali peserta didik SD Juara Yogyakarta, hal ini terkait hasil belajar yang dirasakan para orang tua peserta didik setelah anak-anaknya mendapatkan metode baru dalam proses pembelajaran matematika.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, dokumentasi lalu wawancara mendalam yang bertujuan untuk mencari kedalaman informasi/memvalidasi/memperkuat data-data dari dokumen yang sebelumnya terkumpul dan menemukan hipotesis. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang disebarkan untuk menjawab

temuan hipotesis pada langkah sebelumnya. Lebih jelas teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut¹⁵:

1) Observasi

Teknik observasi atau yang dikenal dengan pengamatan, merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.¹⁶ Ada tiga jenis metode dalam pengamatan atau observasi, yaitu observasi biasa, terkendali dan terlibat.

Peneliti menggunakan metode observasi terlibat dalam penelitian ini, peneliti terlibat secara pasif pada proses observasi. Menurut Parsudi Suparlan, metode observasi keterlibatan pasif ini, peneliti tidak terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pelaku yang diamatinya, dan tidak melakukan suatu bentuk interaksi sosial dengan pelaku atau para pelaku yang diamati.¹⁷

Pada penelitian ini observasi digunakan untuk *collecting* data berupa keadaan lingkungan sekolah, kondisi kelas, kegiatan belajar mengajar, cara guru dalam menggunakan metode *My Fun Math*, kegiatan anak-anak, dan lainnya. Peneliti sama sekali tidak mengintervensi kegiatan anak, apalagi mengajari sesuatu. Jadi, peneliti hanya sebatas

¹⁵ *Ibid.*, hlm 308-321.

¹⁶ Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 63.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 66.

sebagai orang luar yang mengamati kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan metode *My Fun Math* di lingkungan sekolah.

2) Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.¹⁸ Teknik *collecting* data dengan dokumentasi ini, digunakan dengan menghimpun dokumen-dokumen sekolah, antara lain buku profil sekolah, kurikulum, kebijakan-kebijakan sekolah tentang pembelajaran yang ada di SD Juara Yogyakarta, struktur organisasi, arsip-arsip, denah dan dokumen lainnya yang dapat membantu proses analisis data lebih mendalam.

3) Wawancara

Wawancara atau interview adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau berupa keterangan.¹⁹ Wawancara yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara tak berstruktur dan semistruktur. Wawancara tak berstruktur yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk studi pendahuluan sehingga data tentang subyek lebih mendalam. Wawancara

¹⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 221.

¹⁹ Cholid Narko & Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), hlm. 83

semistruktur digunakan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan proses *collecting* data melalui narasumber yang telah dijelaskan pada bagian sumber data penelitian sebelumnya.

d. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *Miles & Huberman* yaitu sebelum dan selama di lapangan. Sebelum di lapangan analisis data dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Namun fokus penelitian ini hanya bersifat sementara.²⁰ Analisis data selama di lapangan sebagai berikut:

1) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan untuk mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu. Reduksi data pada

²⁰*Ibid.*, hlm. 336-345.

penelitian ini dilakukan dengan merangkum data-data hasil penelitian dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif.

2) *Data Display* (Peyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk teks naratif, tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram*, dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami. Analisis kualitatif pada penelitian ini, data disajikan dalam bentuk teks naratif dan deskriptif.

3) *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Hubberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Langkah verifikasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengambilan data kembali untuk memverifikasi data yang didapat sebelumnya.

2. Metode Kuantitatif

a. Populasi dan Sampel

Sumber data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket atau kuesioner peserta didik mengenai rasa senang peserta didik, *My Fun Math* dan karakter peserta didik. Adapun populasi yang akan diselidiki dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas rendah yang mengalami langsung proses pembelajaran dengan menggunakan *My Fun Math*, yaitu siswa kelas I – III SD Juara Yogyakarta. Adapun rincian populasi adalah sebagai berikut :

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-Laki	
1.	I	12	13	25
2.	II	14	10	24
3.	III	13	12	25
Jumlah		39	35	74

Tabel 1 Rincian Populasi Penelitian

Sementara sampel yang diambil untuk keperluan sumber data kuantitatif sebanyak 54 siswa dengan pertimbangan telah memenuhi persyaratan untuk jumlah sampel menurut Arikunto yaitu berjumlah antara 10-20% dari jumlah populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk data kuantitatif adalah sampling non-probabilitas (*convenience sampling*) yaitu pengambilan sampel yang merupakan pengumpulan informasi dari anggota populasi yang

dengan senang hati bersedia memberikan informasi sehingga sampel diambil dari siswa yang dengan senang hati bersedia mengisi kuesioner.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan angket atau kuisisioner. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi lengkap dikembalikan kepada peneliti.²¹ Pada penelitian ini, terdapat tiga macam angket, yaitu angket mengenai penerapan *My Fun Math*, angket mengenai perasaan senang peserta didik dan angket mengenai karakter peserta didik.

c. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur, mengobservasi, atau dokumentasi yang dapat menghasilkan data kuantitatif.²² Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai dari variabel yang akan diteliti. Penyusunan instrumen penelitian berdasarkan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif yang dilakukan peneliti, maka ada 3 variabel utama yang diuji dalam penelitian kuantitatif ini yaitu metode *My Fun Math* yang ditinjau dari komponen prinsipnya sebagai variabel independen dan karakter siswa sebagai variabel dependen serta perasaan

²¹ *Ibid.*, Sugiyono, *Cara Mudah...*, hlm. 71.

²² *Ibid.*, Sugiyono, ..., hlm. 73.

senang siswa sebagai variabel *intervening*. Untuk memudahkan penyusunan instrumen dalam penelitian ini, maka diuraikan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

No.	Variabel	Indikator Pengukuran	No. Item Instrumen	Skala Pengukuran
1	Y = Perasaan Senang	Cara guru mengajar	1, 2, 3.	Interval dengan skala Likert skor 1 s/d 4, sangat senang s/d tidak senang
		Alat peraga yang digunakan	4, 5, 6.	
		Buku <i>My Fun Math</i> yang digunakan	7, 8, 9, 10, 11.	
		Suasana kelas	12, 13, 14, 15	
2	X1 = Bahasa Komunikasi Pembelajaran	Guru menggunakan Bahasa yang mudah dipahami siswa	1	Interval dengan skala Likert skor 1 s/d 4, sangat sering s/d tidak pernah
		Guru menggunakan kata tanya “bagaimana caranya”	2	
		Guru berbicara dengan intonasi yang jelas	3	
3	X2 = Penggunaan Alat Peraga	Guru menggunakan alat peraga saat mengajar	4	Interval dengan skala Likert skor 1 s/d 4, sangat sering s/d tidak pernah
		Guru mendemonstrasikan cara menggunakan alat peraga	5	
		Guru meminta siswa menggunakan alat peraga	6	
4	X3 = Berorientasi pada Proses	Guru membimbing siswa hingga paham konsep	7 & 8.	Interval dengan skala Likert skor 1 s/d 4, sangat sering s/d tidak pernah
		Guru meminta siswa mengerjakan soal dengan cara yang panjang	9 & 10	
		Guru menghargai usaha siswa mengerjakan soal	11	
5	X4 = Penggunaan Buku <i>My Fun Math</i>	Guru menggunakan buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar	12	Interval dengan skala Likert skor 1 s/d 4, sangat sering s/d tidak pernah
		Isi buku <i>My Fun Math</i> mudah dipahami	13	
		Siswa menggunakan buku <i>My Fun Math</i> sebagai bahan ajar	14 & 15	

6	Z = Karakter Siswa	Olah Rasa, Olah Pikir, Olah Raga	1 – 30	Interval dengan skala Likert skor 1 s/d 4, sangat sering s/d tidak pernah
---	--------------------	----------------------------------	--------	---

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen disebar, peneliti melakukan uji instrumen penelitian. Pengujian instrumen penelitian meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Hanya instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel yang akan digunakan dalam pengumpulan data. Berikut diuraikan pengujian instrumen penelitian.

1) Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian.²³ Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui seberapa cermat suatu tes (alat ukur) melakukan fungsi ukurnya. Cara menguji validitas ini dilakukan dengan mengkorelasikan antar skor totalnya. Untuk mengetahui nilai validitas dalam penelitian ini dapat dilihat dari nilai *corrected item-total correlation* (r_{hitung}), kemudian nilai ini dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} . Jika koefisien validitas $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut valid, tetapi jika koefisien validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut tidak valid.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2006), hlm. 58.

Item-item pertanyaan pada penelitian ini diuji validitasnya menggunakan korelasi *product moment* dengan melihat nilai signifikansinya, dimana kuesioner dianggap valid jika nilai signifikansinya lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Hasil uji validitas selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

a) Validitas item pernyataan untuk variabel *bahasa komunikasi pembelajaran* (X_1)

Variabel *bahasa komunikasi pembelajaran* terdiri dari 3 item pernyataan. Pengujian validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan hasil sebagai berikut:

Item Pernyataan	Pear Corellation (R)	Nilai Sig	R tabel	Keterangan
X_1	0,629	0,002	0,413	Valid
X_2	0,545	0,011	0,413	Valid
X_3	0,617	0,003	0,413	Valid

Tabel 3 Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Bahasa Komunikasi Pembelajaran (X_1)

Korelasi item-item pernyataan terhadap variabel yang mempunyai nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ merupakan item pernyataan yang valid dalam menjelaskan variabelnya. Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa dari 3 item pernyataan semua item pernyataan dinyatakan valid.

b) Validitas item pernyataan untuk variabel *Penggunaan Alat Peraga My Fun Math* (X_2)

Variabel *penggunaan alat peraga My Fun Math* terdiri dari 3 item pernyataan. Pengujian validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan hasil sebagai berikut:

Item Pernyataan	Pear Corellation (R)	Nilai Sig	R tabel	Keterangan
X_4	0,754	0	0,413	Valid
X_5	0,688	0,001	0,413	Valid
X_6	a	0	0,413	Valid

**Tabel 4 Uji Validitas Item pernyataan untuk Variabel
Penggunaan Alat Peraga (X_2)**

Korelasi item-item pernyataan terhadap variabel yang mempunyai nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ merupakan item pernyataan yang valid dalam menjelaskan variabelnya. Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa dari 3 item pernyataan semua valid.

c) Validitas item pernyataan untuk variabel *Berorientasi pada Proses* (X_3)

Variabel *Berorientasi pada proses* terdiri dari 5 item pernyataan. Pengujian validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan hasil sebagai berikut:

Item Pernyataan	Pear Corellation (R)	Nilai Sig	R tabel	Keterangan
X_7	0,56	0,008	0,413	Valid
X_8	0,109	0,639	0,413	Tidak Valid

X_9	a	0	0,413	Valid
X_10	0,161	0,486	0,413	Tidak Valid
X_11	0,765	0	0,413	Valid

Tabel 5 Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Berorientasi pada Proses (X₃)

Korelasi item-item pernyataan terhadap variabel yang mempunyai nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ merupakan item pernyataan yang valid dalam menjelaskan variabelnya. Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa dari 5 item pernyataan 3 item dinyatakan valid, sementara 2 item dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ sehingga tidak dapat digunakan.

d) Validitas item pernyataan untuk variabel *Penggunaan Buku My Fun Math* (X₄)

Variabel *Berorientasi pada proses* terdiri dari 4 item pernyataan. Pengujian validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan hasil sebagai berikut:

Item Pernyataan	Pear Corellation (R)	Nilai Sig	R tabel	Keterangan
X_12	0,51	0,018	0,413	Valid
X_13	0,625	0,002	0,413	Valid
X_14	0,396	0,076	0,413	Tidak Valid
X_15	0,503	0,02	0,413	Valid

Tabel 6 Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Penggunaan Buku My Fun Math (X₄)

Korelasi item-item pernyataan terhadap variabel yang mempunyai nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ merupakan item pernyataan yang valid dalam menjelaskan variabelnya. Tabel 6 di atas

menunjukkan bahwa dari 4 item pernyataan 3 item dinyatakan valid, sementara 1 item dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ sehingga tidak dapat digunakan.

e) Validitas item pernyataan untuk variabel *Perasaan Senang (Z)*

Variabel *Berorientasi pada proses* terdiri dari 15 item pernyataan. Pengujian validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan hasil sebagai berikut:

Item Pernyataan	Pear Corellation (R)	Nilai Sig	R tabel	Keterangan
X_1	0,802	0	0,413	Valid
X_2	0,37	0,098	0,413	Tidak Valid
X_3	0,826	0	0,413	Valid
X_4	0,759	0	0,413	Valid
X_5	0,673	0,001	0,413	Valid
X_6	0,603	0,004	0,413	Valid
X_7	0,501	0,021	0,413	Valid
X_8	0,787	0	0,413	Valid
X_9	0,711	0	0,413	Valid
X_10	0,134	0,562	0,413	Tidak Valid
X_11	0,787	0	0,413	Valid
X_12	0,673	0,001	0,413	Valid
X_13	0,845	0	0,413	Valid
X_14	0,092	0,69	0,413	Tidak Valid
X_15	a	0	0,413	Valid

Tabel 7 Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Perasaan Senang Siswa (Z)

Korelasi item-item pernyataan terhadap variabel yang mempunyai nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ merupakan item pernyataan yang valid dalam menjelaskan variabelnya. Tabel 7 di atas

menunjukkan bahwa dari 15 item pernyataan 12 item dinyatakan valid, sementara 3 item dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ sehingga tidak dapat digunakan.

f) Validitas item pernyataan untuk variabel *Karakter Siswa* (X_2)

Variabel *Berorientasi pada proses* terdiri dari 49 item pernyataan. Pengujian validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan hasil sebagai berikut:

Item Pernyataan	Pear Corellation (R)	Nilai Sig	R tabel	Keterangan
X_1	a	0	0,413	Valid
X_2	0,791	0	0,413	Valid
X_4	a	0	0,413	Valid
X_6	0,466	0,033	0,413	Valid
X_8	a	0	0,413	Valid
X_15	a	0	0,413	Valid
X_16	a	0	0,413	Valid
X_17	0,791	0	0,413	Valid
X_20	0,482	0,027	0,413	Valid
X_22	a	0	0,413	Valid
X_23	0,428	0,053	0,413	Valid
X_24	0,791	0	0,413	Valid
X_27	0,791	0	0,413	Valid
X_28	a	0	0,413	Valid
X_29	a	0	0,413	Valid
X_30	0,648	0,001	0,413	Valid
X_32	a	0	0,413	Valid
X_33	0,651	0,001	0,413	Valid
X_34	0,685	0,001	0,413	Valid
X_35	0,536	0,012	0,413	Valid
X_36	0,736	0	0,413	Valid
X_37	a	0	0,413	Valid
X_38	a	0	0,413	Valid

X_40	0,647	0,002	0,413	Valid
X_41	0,539	0,012	0,413	Valid
X_43	0,567	0,007	0,413	Valid
X_44	0,651	0,001	0,413	Valid
X_46	a	0	0,413	Valid
X_47	0,539	0,012	0,413	Valid
X_49	0,704	0	0,413	Valid

Tabel 8 Uji Validitas Item Pernyataan untuk Variabel Karakter Siswa (Y)

Korelasi item-item pernyataan terhadap variabel yang mempunyai nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ merupakan item pernyataan yang valid dalam menjelaskan variabelnya. Tabel 8 di atas menunjukkan semua item pernyataan yang valid.

2) Uji Reliabilitas

Analisis reliabilitas menunjukkan pada pengertian apakah instrumen dapat mengukur suatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu. Ukuran dikatakan reliabel jika ukuran tersebut memberikan hasil yang konsisten. Reliabilitas diukur dengan menggunakan metode *cronbach alpha* dan dapat diketahui dari besarnya nilai alpha dalam *output SPSS versi 10 for windows*.²⁴ Hasil uji reliabilitas instrumen angket pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel	Alpha Cronbach	Kriteria	Keterangan
Bahasa komunikasi pembelajaran (X ₁)	0,785	Alpha Cronbach > 0, 413, Maka Reliabel	Reliabel

²⁴ Singgih Santoso, *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*, (Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2000), hlm. 280.

Penggunaan alat peraga (X_2)	0,746	Alpha Cronbach > 0,413, Maka Reliabel	Reliabel
Berorientasi Proses (X_3)	0,718	Alpha Cronbach > 0,413, Maka Reliabel	Reliabel
Penggunaan buku <i>My Fun Math</i> (X_4)	0,727	Alpha Cronbach > 0,413, Maka Reliabel	Reliabel
Perasaan Senang (Z)	0,749	Alpha Cronbach > 0,413, Maka Reliabel	Reliabel
Karakter Siswa	0,728	Alpha Cronbach > 0,413, Maka Reliabel	Reliabel

Tabel 9 Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Instrumen yang layak digunakan dalam pengumpulan data tidak hanya harus valid tetapi juga harus reliabel. Tingkat reliabilitas suatu instrumen menunjukkan berapa kalipun data itu diambil akan tetap sama. Uji reliabilitas pada instrumen penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan *software* SPSS 16.

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa, koefisien (r) alpha hitung seluruh variabel lebih besar dibandingkan dengan kriteria yang dipersyaratkan atau nilai kritis (*role of tumb*) sebesar 0,413 yaitu masing-masing sebesar 0,785; 0,746; 0,718; 0,727; 0,749 dan 0,728 > 0,413 sehingga dapat dikatakan bahwa butir-butir pernyataan seluruh variabel dalam keadaan reliabel.

d. Teknik Analisis Data

1) Asumsi Klasik

a) Uji Heteroskedestisitas

Gejala heteroskedastisitas terjadi sebagai akibat dari variasi residual yang tidak sama untuk semua pengamatan. Cara mendeteksi ada tidaknya gejala heteroskedastisitas pada bagian ini dilakukan dengan uji Glejser yaitu dengan meregresikan nilai absolut dari residual sebagai variabel dependen terhadap semua variabel independen yang diteliti. Dasar pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas, yaitu jika nilai signifikansi masing-masing variabel independen lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Jika nilai signifikansi masing-masing variabel independen lebih kecil dari 0,05 maka terjadi gejala heteroskedastisitas.²⁵

b) Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi adalah uji asumsi klasik untuk melihat apakah ada korelasi antara residual pengamatan satu dengan pengamatan lain dimana pengamatan tersebut dilakukan menurut rentetan waktu (*time series*). Jika ada korelasi antara pengganggu pada periode t dengan periode $t-1$ (sebelumnya) berarti ada problem korelasi. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik Durbin-Watson. Adapun dasar pengambilan

²⁵ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*, Semarang: UNDIP Press, 2005), hlm. 109.

keputusan dalam uji Durbin-Watson ini dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut²⁶:

- i. Nilai $DW < d_L$ maka ada autokorelasi
- ii. Nilai DW terletak antara $d_L \leq DW \leq d_U$ maka tidak ada kesimpulan
- iii. Nilai DW terletak antara $d_U < DW < 4 - d_U$ maka tidak ada autokorelasi
- iv. Nilai DW terletak antara $4 - d_U \leq DW \leq 4 - d_L$ maka tidak dapat mengambil keputusan apapun
- v. Nilai $DW > 4 - d_L$ maka ada autokorelasi

c) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji asumsi klasik untuk melihat apakah variabel pengganggu atau nilai residual yang ada dalam sebuah model regresi memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik (tidak bias) adalah model yang memiliki nilai residual berdistribusi normal.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorovsmirnov* dengan cara membandingkan nilai probabilitas (*p-value*) yang diperoleh dengan taraf signifikansi yang sudah ditentukan yaitu 0,05. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu, jika nilai probabilitas (*p-value*) masing-masing variabel independen lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Jika nilai

²⁶ Damodar Gudjarati, *Dasar-dasar Ekonometrika*. Jakarta: Salemba Empat, 1993), hlm. 76.

probabilitas (*p-value*) masing-masing variabel independen lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.²⁷

d) Uji Multikolinearitas

Uji multikolineritas adalah uji asumsi klasik untuk melihat apakah ada atau tidak hubungan antarvariabel independen dalam suatu model regresi berganda. Karena apabila hubungan antarvariabel independen itu tinggi, maka bisa jadi pengaruh salah satu variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang lebih besar terhadap variabel independen yang satunya daripada variabel dependen yang digunakan dalam model regresi tersebut. Hal ini dapat dilihat dari nilai VIF (*varian inflation factor*) yang mayoritas variabel di sekitar angka satu dan mempunyai nilai *tolerance* mendekati satu.

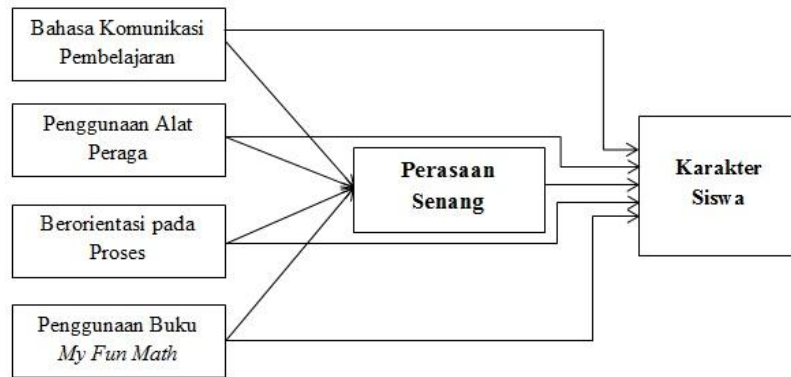
2) Pengujian Hipotesis

a) Analisis Regresi Linear

Analisis regresi linear berganda adalah hubungan secara linear antara dua atau lebih variabel independen dengan variabel dependen. Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.

²⁷ *Ibid.*, Imam Gozali, hlm. 111.

Persamaan regresi tersebut dapat dilakukan dengan membuat model persamaan jalur berikut:



Gambar 1 Bagan Analisis Regresi Linear Berganda

Untuk dapat membuat ramalan dengan regresi maka data setiap variabel harus tersedia. Perhitungan akan efektif dengan memakai alat komputer (*software komputer*) yang dapat membantu pengolahan statistika topik regresi seperti SPSS versi 16. Analisis regresi pada penelitian ini akan menggunakan bantuan SPSS 16.

b) Uji T

Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikan secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk mengetahui nilai t test dapat diketahui dari nilai sig pada tabel *Coefficients* dalam *output regression* SPSS versi 16 *for windows*. Pada penelitian ini, uji T digunakan untuk menghitung pengaruh metode *My Fun Math* secara parsial terhadap perasaan senang dan karakter peserta didik.

c) Uji F

Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikan secara simultan antara metode *My Fun Math* dan perasaan senang terhadap karakter siswa. Untuk mengetahui nilai F test dapat diketahui dari nilai sig pada tabel *Anova* dalam *output regression SPSS versi 16 for windows*.

d) Analisis koefisien determinasi (R^2)

Analisis ini dipergunakan untuk mengetahui proporsi variabel independen dalam memberikan kontribusinya terhadap variabel dependen dan hasil perhitungan dari analisis ini berupa prosentase. Untuk mengetahui nilai koefisien determinasi dapat diketahui dari nilai *adjusted R square* pada tabel *model summary* dalam *output regression SPSS versi 16 for windows*. Pada penelitian ini analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besaran persentase intervensi variabel perasaan senang terhadap pengaruh metode *My Fun Math* guna pembentukan karakter peserta didik.

e) Pengaruh langsung, tidak langsung dan total

i. Pengaruh langsung metode *My Fun Math* ke karakter peserta didik
= P_1

ii. Pengaruh tak langsung metode *My Fun Math* ke perasaan senang ke karakter peserta didik = $P_2 \times P_3$

iii. Total pengaruh (korelasi metode *My Fun Math* ke karakter peserta

$$\text{didik} = P_1 + (P_2 \times P_3)^{28}$$

Hasil dari analisis regresi linear berganda yang dibuat dalam bagan jalur kemudian dianalisis untuk ditemukan pengaruh langsung, tidak langsung dan total dari metode *My Fun Math*, perasaan senang dan karakter peserta didik. Pengaruh langsung, tidak langsung dan total pada penelitian ini digunakan untuk melihat secara keseluruhan keterkaitan metode *My Fun Math*, perasaan senang dan karakter peserta didik.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran umum tentang isi proposal tesis, maka peneliti mengemukakan sistematika penulisan tesis yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: awal, isi dan akhir. Bagian isi dalam tesis ini terdapat lima bab, yaitu:

BAB I: yaitu Pendahuluan yang berisi permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini yang meliputi : Latar Belakang Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Metodologi penelitian dan Sistematika pembahasan.

BAB II: yaitu Landasan Teoritis yang akan memaparkan tentang beberapa teori yang dijadikan landasan dalam evaluasi metode *My Fun Math* pada

²⁸ *Ibid.*, Imam Gozali, hlm. 131.

pembelajaran Matematika guna pembentukan karakter peserta didik.

Pada bab ini, terdapat pembahasan mengenai pembelajaran matematika dan pendidikan karakter, serta kerangka berpikir penelitian.

BAB III: yaitu Gambaran Umum SD Juara Yogyakarta yang akan memaparkan tentang gambaran umum sekolah yang dijadikan tempat dilakukannya penelitian.

BAB IV: yaitu Hasil dan Pembahasan Penelitian yang akan memaparkan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

BAB V: yaitu Penutup meliputi Kesimpulan dan Saran tentang evaluasi pembelajaran *My Fun Math* guna pembentukan karakter peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di bab terdahulu, khususnya dalam analisis dan pembahasan selanjutnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *My Fun Math* di SD Juara Yogyakarta secara parsial masih memerlukan banyak perbaikan. Hal ini terkait dengan ketersediaan perangkat pembelajaran guru berupa silabus dan RPP sebagai upaya perencanaan proses pembelajaran. Kelebihan dari metode *My Fun Math* adalah anak-anak menjadi semangat untuk mencoba alat peraga; Membangun logika berpikir siswa; Mengajarkan siswa untuk lebih sabar menyelesaikan soal-soal; Pemodelan membuat sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Sementara itu, beberapa kekurangan *My Fun Math* saat proses pembelajaran adalah siswa lebih cenderung fokus pada alat peraga yang ada; Jumlah kelas yang besar membuat guru harus kerja ekstra untuk mengkondisikan kelas; Buku ajar yang mahal, membuat tidak semua siswa memiliki buku ajar.
2. Berdasarkan hasil uji T secara parsial terdapat pengaruh positif signifikan komponen *bahasa komunikasi pem belajaran* dan *berorientasi pada proses* terhadap perasaan senang peserta didik sehingga semakin baik dua komponen tersebut menyebabkan perasaan senang peserta didik semakin meningkat. *Penggunaan buku My Fun Math* berpengaruh negatif signifikan terhadap

perasaan senang peserta didik sehingga semakin meningkat *penggunaan buku My Fun Math* menyebabkan perasaan senang peserta didik semakin menurun, sedangkan *penggunaan alat peraga* tidak berpengaruh signifikan terhadap perasaan senang peserta didik kelas rendah SD Juara Yogyakarta.

3. Berdasarkan hasil Uji T, secara parsial terdapat pengaruh positif signifikan komponen *berorientasi pada proses* terhadap karakter peserta didik sehingga semakin baik *berorientasi pada proses* menyebabkan pembentukan karakter peserta didik semakin baik. Komponen *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan buku My Fun Math, penggunaan alat peraga* tidak berpengaruh signifikan terhadap karakter peserta didik kelas rendah SD Juara Yogyakarta. Namun, secara keseluruhan melalui uji F keempat komponen prinsip *My Fun Math* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap karakter peserta didik.
4. Berdasarkan hasil analisis jalur regresi linear berganda, perasaan senang peserta didik mampu mengintervensi pengaruh komponen *bahasa komunikasi pembelajaran, penggunaan alat peraga, berorientasi pada proses* dan *penggunaan buku My Fun Math* terhadap pembentukan karakter siswa. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya intervensi perasaan senang sebesar 89,4% terhadap pembentukan karakter peserta didik dengan metode *My Fun Math*, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar perasaan senang.

B. Saran

1. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa belum tersedianya perencanaan pembelajaran yang maksimal di SD Juara Yogyakarta, maka guru *My Fun Math* perlu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum pelaksanaan metode *My Fun Math*. Selain itu, guru dapat mengefisienkan penggunaan alat peraga agar peserta didik tidak hanya fokus pada alat peraga. Hal lain yang dapat dilakukan guru adalah melakukan manajemen kelas yang baik agar dapat mengondisikan kelas. Keterampilan guru juga dapat dikembangkan melalui pemilihan alat peraga pembelajaran yang berbeda bahan tapi sejenis, sehingga dapat mengatasi keterbatasan alat peraga yang ada.
2. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa komunikasi pembelajaran, buku *My Fun Math* dan alat peraga *My Fun Math* yang tidak berpengaruh terhadap karakter peserta didik, maka dapat dilakukan beberapa perbaikan oleh penggagas *My Fun Math*. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa komponen penggunaan buku *My Fun Math* berpengaruh negatif signifikan terhadap perasaan senang peserta didik, maka perlu dilakukan tinjauan ulang dan perbaikan terhadap penggunaan buku *My Fun Math*. Saran peneliti, upaya perbaikan tersebut dapat dilakukan dengan menambahkan materi pengantar pembelajaran pada awal materi pembelajaran di buku *My Fun Math* sebelum contoh soal.
3. Penelitian selanjutnya sebaiknya dapat melakukan kajian lebih lanjut mengenai empat komponen prinsip *My Fun Math* terhadap dua domain lain, yaitu kognitif

dan psikomotorik. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat melakukan pengembangan lebih mendalam mengenai buku *My Fun Math* dan alat peraga yang digunakan pada pembelajaran *My Fun Math*.

4. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan yang menunjukkan bahwa metode *My Fun Math* memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan karakter peserta didik. Saran peneliti kepada pembuat kebijakan untuk menjadikan *My Fun Math* sebagai salah satu alternatif metode pada pembelajaran matematika dalam upaya pembentukan karakter peserta didik di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, Saipul, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Palembang: IAIN Press, 2003.
- Fraenkel, Jack R., *How to Teach about Values: An Analytical Approach*, Englewood, NJ: Prentice Hall, ttp.:t.p., t.t.
- Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*, Semarang: UNDIP Press, 2005.
- Gudjarati, Damodar, *Dasar-dasar Ekonometrika*, Jakarta: Salemba Empat, 1993.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini, *Rencana dan Strategi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Hasan, Iqbal, *Pokok-Pokok Materi Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Kbbi.web.id/matematika, diakses pada 10 Mei 2016, pukul 15.00 WIB.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lickona, Thomas, *Educating for Character*, terj. Lita S, Bandung: Nusa Media, 2013.
- Narko, Cholid & Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005.
- Patilima, Hamid, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Prastowo, Andi, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 33.
- Pujiadi, *Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan CD Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa SMA Kelas X*, Tesis, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Rohaya AR Dayang, Wannisa Matcha & Suziah Sulaiman, “*Fun Learning with AR Alphabet Book for Preschool Children*,” *Procedia Computer Science*, Malaysia: Elsevier, 2013.

- Salni MN, Mohd, dkk., "*Exposing the Fun Side of Mathematics via Mathematics Camp*," *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Malaysia: Elsevier, 2010.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter*, Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Santoso, Singgih, *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*, Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2000.
- Shadiq, Fadjar, *Pembelajaran Matematika (Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa)*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- , *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- , *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2006.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Surrahmad, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*, Bandung: Tarsito, 1983.
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Susilowati, Endang, *Implementasi Pendidikan Karakter di SMK N 2 Purworejo*, Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta, 2015.
- Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3.
- Wawancara dengan Budi Hadyastuti, sebagai Kepala SD Juara Yogyakarta, pada Jum'at, 4 November 2016.

Wawancara dengan Bu Resti sebagai guru *My Fun Math*, pada Kamis, 10 November 2016.

Wawancara dengan Fatimah Mulyana, sebagai penemu *My Fun Math* pada Rabu, 16 November 2016 (via telepon).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Eka Hardiyanti
Tempat & Tanggal Lahir : Palembang, 18 Oktober 1992
Agama : Islam
Nama Ayah : Khairil Anwar
Nama Ibu : Siti Khadijah
Alamat Rumah : Jln. Pule Besar, RT/RW 54/04, Kel. Sukamaju, Kec. Sako, Palembang.
Email : dekha.sajalah@gmail.com
Akun FB : Dekha Sajalah
Website/Blog : www.dekha-sajalah.blogspot.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

Nama Sekolah	Jurusan	Tahun
SD N 4 KENTEN	-	1998 – 2004
SMP N 41 Palembang	-	2004 – 2007
SMA N 14 Palembang	IPA	2007 – 2010
IAIN Raden Fatah Palembang	Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)	2010 – 2014
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)	2015 – 2017

2. Pendidikan Non Formal

Nama Kegiatan	Penyelenggara	Waktu
Diksar Jurnalistik	LPM Ukhuwah	1 minggu
Writing Camp	Forum Lingkar Pena Palembang	3 hari
Diksar Relawan	Relawan RZ Palembang	3 hari

C. Riwayat Pekerjaan

Nama Perusahaan	Jabatan	Tahun
-	Tenaga Pengajar Privat	2010 s.d. 2014
SD Cipta Talenta Palembang	Tenaga Pengajar Honorer	September 2012 s.d. Juni 2014
Bimbel Primagama Palembang	Tenaga Pengajar Bahasa Indonesia jenjang SD, SMP & SMA.	Januari 2014 s.d. Agustus 2015
Bimbel Primagama MP Mangkunegara Palembang	Staff Administrasi dan Keuangan	Oktober 2014 s.d. Agustus 2015
Rumah GIAT Yogyakarta	Pengelola Rumah Baca	Desember 2015 s.d. Mei 2016

D. Prestasi/Penghargaan

Nama Acara	Penyelenggara	Tahun
Juara kelas 1 – 3	SD N 4 KENTEN	1998 – 2004
Juara kelas 1 – 3 (Kelas 1 dan 3)	SMP N 41 Palembang	2004 – 2007
Juara 1 Lomba menulis cerpen jenjang SMA se-Sumsel	Poltekkes Palembang	2010
Juara 1 lomba menulis cerpen antar mahasiswa di IAIN Raden Fatah Palembang	KAMMI	2012
Juara 2 Lomba Microteaching	IAIN Raden Fatah Palembang	2013
Juara 3 Lomba Cerdas Cermat	IAIN Raden Fatah Palembang	2013
Penerima Beasiswa Bank Indonesia	Bank Indonesia & IAIN Raden Fatah Palembang	2013

E. Pengalaman Organisasi

Nama Organisasi	Masa Jabatan	Jabatan
ROHIS SMA N 14 Palembang	Periode 2008 – 2009	Sekretaris
IRMAS Masjid Al-Hidayah Palembang	Periode 2010 – 2012	Sekretaris
Lembaga Pers Mahasiswa Ukhuwah	Periode 2010 – 2011	Anggota

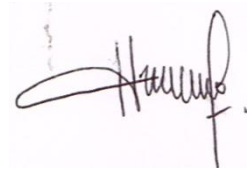
HMJ PGMI	Periode 2012 – 2013	Divisi Pendidikan
Forum Lingkar Pena (FLP) Palembang	Periode 2013 – 2014	Sekretaris
Karang Taruna Maju Bersama	Periode 2014 – 2015	Wakil Ketua
Relawan RZ	2013 – sekarang	Anggota
Ikatan Mahasiswa PGMI se-Indonesia (IMPI)	Mei 2015 – sekarang	Dewan Kehormatan
Rumah Baca Impian Yogyakarta	Juni 2016 – sekarang	Ketua
Kelas Inspirasi Yogyakarta 2017	2017	Fasilitator

F. Minat Keilmuan : Pendidikan, Kepenulisan dan Pemberdayaan Masyarakat.

G. Karya Ilmiah

1. Buku
 - a. Buku Antologi Pembelajaran Tematik dari Teoritik ke Praktik
2. Penelitian
 - a. Penelitian bersama dosen dengan judul “Penerapan Strategi PAIKEM Tipe Ceramah Plus dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di MI Ma’had Islami Palembang.” Lembaga Penelitian IAIN Raden Fatah Palembang, 2013.
 - b. Penelitian bersama dosen dengan judul “Penerapan Teknik Mind Mapping pada Pembelajaran SKI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen di MI Adabiyah II Palembang)”. Lembaga Penelitian IAIN Raden Fatah Palembang, 2013.

Yogyakarta, 3 Februari 2017



Eka Hardiyanti

Lampiran 1

**GUIDLINE WAWANCARA DAN OBSERVASI
UNTUK PENGUMPULAN DATA “DESKRIPSI *MY FUN MATH*”
DI SD JUARA YOGYAKARTA**

Hari, tanggal :
Waktu :
Alamat Sekolah :
Nama Narasumber :
Jabatan : Kepala SD Juara Yogyakarta
Tempat :

1. Apa itu metode *My Fun Math* yang ibu pahami?
2. Sejak kapan Metode *My Fun Math* dilaksanakan?
3. Kenapa menerapkan metode *My Fun Math* di sekolah ini?
4. Pada kelas berapa *My Fun Math* diterapkan? Kenapa?
5. Karakter seperti apa yang diharapkan terbentuk dari penerapan *My Fun Math*?
Sejalankah dengan tujuan SD Juara?
6. Di sekolah ini, proses pembelajaran berupa tematik atau tidak?
7. Guru yang mengajar *My Fun Math* adalah guru bidang studi atau guru kelas?
8. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran *My Fun Math* yang berlangsung sejauh ini?
9. Sejauh apakah sekolah mendukung penerapan *My Fun Math*?
10. Adakah fasilitas khusus yang diberikan sekolah untuk berlangsungnya pelaksanaan *My Fun Math*?

Lampiran 2

**GUIDLINE WAWANCARA DAN OBSERVASI
UNTUK PENGUMPULAN DATA “DESKRIPSI *MY FUN MATH*”
DI SD JUARA YOGYAKARTA**

Hari, tanggal :
Waktu :
Alamat Sekolah :
Nama Narasumber :
Jabatan : Guru *My Fun Math* SD Juara Yogyakarta
Tempat :

1. Apa itu metode *My Fun Math* yang ibu pahami?
2. Masalah apa yang ibu hadapi dalam pelaksanaan *My Fun Math*
3. Mediana apa saja yang digunakan dalam metode *My Fun Math*?
4. Siapa saja yang mengajar *My Fun Math*?
5. Apakah *My Fun Math* ini hanya bisa untuk mata pelajaran matematika saja?
6. Bagaimana pendapat Ibu terkait isu akan dikeluarkannya matematika dari pembelajaran tematik?
7. Ibu sendiri lebih nyaman terpisah atau digabung?
8. Sejauh apa peranan metode *My Fun Math* dalam pembentukan karakter siswa di SD Juara?
9. Bagaimana nilai yang didapat oleh siswa?
10. Bagaimana peran sekolah dalam penerapan metode *My Fun Math* ini?

Lampiran 3

**GUIDLINE WAWANCARA
UNTUK PENGUMPULAN DATA “DESKRIPSI *MY FUN MATH*”**

Hari, tanggal :
Waktu :
Nama Narasumber :
Jabatan : Founder *My Fun Math*
Tempat :

1. Sejak kapan metode *My Fun Math* lahir?
2. Konsep *My Fun Math* itu sendiri pemodelan ya, Bun?
3. Seperti apa pembentukan karakter yang terjadi selama proses *My Fun Math*?
4. Kenapa *My Fun Math* ini harus terpisah dengan pelajaran lainnya? Apa tidak bisa di dalam tematik saja?
5. Seperti yang saya lihat di SD Juara, *My Fun Math* memiliki buku sendiri. Kenapa harus menggunakan buku sendiri?
6. Apa perbedaan dari masing jenjang di Buku *My Fun Math*?
7. Bagaimana peranan Alat Peraga?
8. Proses *My Fun Math* terlihat lebih panjang, bagaimana menurut anda?
9. Perkembangan *My Fun Math* di Bandung?
10. Kekurangan Metode *My Fun Math*?

Lampiran 4

UJI VALIDITAS ANGKET PENERAPAN *MY FUN MATH*

1. Sebelum menjawab pernyataan, isilah identitas Anda pada titik-titik yang tersedia di bawah ini:
Nama :
Kelas :
No. Absen :
2. Berdoalah sebelum mengisi angket ini.
3. Bacalah pernyataan dengan sebaik-baiknya.
4. Untuk menjawab pernyataan, berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
5. Jawablah dengan JUJUR sesuai dengan kondisi Anda.
6. Angket ini digunakan untuk menguji validitas instrument angket untuk penelitian Tesis (S2), dan hasil dari jawaban anda TIDAK berpengaruh terhadap nilai di sekolah Anda.
7. Setelah selesai menjawab pernyataan, kembalikan angket ini kepada Ibu Guru.

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1	Guru menjelaskan dengan bahasa yang mudah saya pahami				
2	Guru menggunakan kata tanya "bagaimana caranya" saat mengajar <i>My Fun Math</i>				
3	Guru <i>My Fun Math</i> berbicara dengan intonasi yang jelas				
4	Guru menggunakan alat peraga saat mengajar <i>My Fun Math</i>				
5	Guru menunjukkan cara menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
6	Guru meminta saya menjawab soal dengan menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
7	Guru membimbing saya agar mengerti pelajaran <i>My Fun Math</i>				
8	Guru memberikan contoh cara mengerjakan soal <i>My Fun Math</i>				
9	Guru <i>My Fun Math</i> meminta saya mengerjakan soal dengan cara yang panjang dan lama				
10	Guru memberikan model penyelesaian soal <i>My Fun Math</i>				

11	Guru <i>My Fun Math</i> memberi penghargaan kepada saya jika saya selesai mengerjakan tugas dari guru.				
12	Guru membawa buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar				
13	Isi buku <i>My Fun Math</i> mudah saya pahami				
14	Guru mengajar berdasarkan buku <i>My Fun Math</i>				
15	Guru meminta menggunakan buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar				

UJI VALIDITAS ANGKET PERASAAN SENANG PESERTA DIDIK

1. Sebelum menjawab pernyataan, isilah identitas Anda pada titik-titik yang tersedia di bawah ini:
Nama :
Kelas :
No. Absen :
2. Berdoalah sebelum mengisi angket ini.
3. Bacalah pernyataan dengan sebaik-baiknya.
4. Untuk menjawab pernyataan, berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
5. Jawablah dengan JUJUR sesuai dengan kondisi anda.
6. Angket ini digunakan untuk menguji validitas instrument angket untuk penelitian Tesis (S2), dan hasil dari jawaban anda TIDAK berpengaruh terhadap nilai di sekolah.
7. Setelah selesai menjawab pernyataan, kembalikan angket ini kepada Ibu Guru.

No	Pertanyaan	Sangat Senang	Senang	Kurang Senang	Tidak senang
1	Saya senang guru menjelaskan dengan bahasa yang mudah saya pahami				
2	Saya senang guru memberikan contoh cara mengerjakan soal <i>My Fun Math</i>				
3	Saya senang guru menggunakan kata tanya "bagaimana caranya" saat mengajar <i>My Fun Math</i>				
4	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> berbicara dengan intonasi yang jelas				
5	Saya senang guru menggunakan alat peraga saat mengajar <i>My Fun Math</i>				
6	Saya senang guru menunjukkan cara menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
7	Saya senang guru meminta saya menjawab soal dengan menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
8	Saya senang guru membimbing saya agar mengerti pelajaran <i>My Fun Math</i>				
9	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> meminta saya mengerjakan soal dengan cara yang panjang dan lama				

10	Saya Senang guru memberikan model penyelesaian soal <i>My Fun Math</i>				
11	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> memberi penghargaan kepada saya jika saya selesai mengerjakan tugas dari guru.				
12	Saya senang guru membawa buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar				
13	Saya senang Isi buku <i>My Fun Math</i> mudah saya pahami				
14	Saya senang guru mengajar berdasarkan buku <i>My Fun Math</i>				
15	Saya senang guru meminta saya menggunakan buku <i>My Fun Math</i> saat belajar				

Lampiran 6

UJI VALIDITAS ANGKET KARAKTER PESERTA DIDIK

1. Sebelum menjawab pernyataan, isilah identitas Anda pada titik-titik yang tersedia di bawah ini:
Nama :
Kelas :
No. Absen :
2. Berdoalah sebelum mengisi angket ini.
3. Bacalah pernyataan dengan sebaik-baiknya.
4. Untuk menjawab pernyataan, berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
5. Jawablah dengan JUJUR sesuai dengan kondisi anda.
6. Angket ini digunakan untuk menguji validitas instrumen angket untuk penelitian Tesis (S2), dan hasil dari jawaban anda TIDAK berpengaruh terhadap nilai di sekolah.
7. Setelah selesai menjawab pernyataan, kembalikan angket ini kepada Ibu Guru.

No	Pernyataan	Sangat sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1	Saya yakin dengan keberadaan Allah setelah belajar <i>My Fun Math</i>				
2	Saya berdoa sebelum memulai pelajaran <i>My Fun Math</i>				
3	Saya memberi salam saat menyapa orang lain				
4	Saya mengucapkan alhamdulillah saat mendapatkan sesuatu				
5	Saya mengerjakan sendiri soal-soal ulangan <i>My Fun Math</i>				
6	Saya mengembalikan barang yang saya temukan				
7	Saya berani mengakui kesalahan yang saya lakukan				
8	Saya berbicara apa adanya				
25	Saya terlibat aktif dalam bekerja bakti membersihkan kelas atau sekolah				
26	Saya Bersedia melakukan tugas sesuai kesepakatan bersama				

27	Saya bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan				
28	Saya aktif dalam kerja kelompok				
29	Saya memusatkan perhatian pada tujuan kelompok				
30	Saya tidak mendahulukan kepentingan pribadi				
15	Saya mengerjakan tugas <i>My Fun Math</i> dengan baik				
16	Saya berani meminta maaf jika melakukan kesalahan				
17	Saya mengerjakan PR <i>My Fun Math</i> di rumah				
18	Saya tidak menuduh orang lain tanpa bukti				
19	Saya berani menerima resiko atas tindakan yang dilakukan				
20	Saya masuk kelas tepat waktu				
21	Saya memakai seragam sesuai tata tertib				
22	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu				
23	Saya merapikan kembali alat peraga yang selesai digunakan				
24	Saya tertib dalam mengikuti pembelajaran <i>My Fun Math</i>				
25	Saya berani mengambil keputusan secara cepat dan bisa dipertanggungjawabkan				
26	Saya berani mencoba hal-hal yang baru				
27	Saya berani mencoba alat peraga yang dibawa oleh guru				
28	Saya berani mengerjakan soal <i>My Fun Math</i> di depan kelas				
29	Saya membantu teman menyelesaikan tugas <i>My Fun Math</i>				

30	Saya mau meminjamkan pensil saya				
31	Saya mematikan lampu yang tidak digunakan				
32	Saya membuang sampah pada tempatnya				
33	Saya merawat tanaman di lingkungan sekolah				
34	Saya menghormati orang yang lebih tua.				
35	Saya tidak berkata-kata kotor, kasar, dan tidak menyakitkan.				
36	Saya mengucapkan terima kasih kepada orang yang membantu				
37	Saya tidak mengejek teman yang salah mengerjakan latihan di depan kelas				
38	Saya meminta izin sebelum menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
39	Saya tidak melakukan aktivitas yang mengganggu dan merugikan orang lain				
40	Saya memaafkan kesalahan orang lain				
41	Saya mengucapkan selamat kepada teman yang juara lomba				
42	Saya menyisihkan uang jajan untuk infaq di masjid				
43	Saya mau berbagi makanan yang saya punya kepada teman				
44	Saya bertanya kepada teman/guru jika belum mengerti pelajaran <i>My Fun Math</i>				
45	Saya berlatih mengerjakan soal <i>My Fun Math</i> di rumah				
46	Saya mengerjakan soal <i>My Fun Math</i> hingga selesai				
47	Saya belajar lebih lama saat akan menghadapi ujian				
48	Meskipun saya kesulitan belajar matematika, saya berusaha mengerjakan tugas <i>My Fun Math</i>				

Lampiran 7

**INDIKATOR PERNYATAAN ANGKET *MY FUN MATH* DAN RASA
SENANG**

Komponen <i>My Fun Math</i>	INDIKATOR	PERNYATAAN	
		MY FUN MATH	RASA SENANG
Bahasa Komunikasi	Guru menggunakan Bahasa yang mudah dipahami siswa	Guru menjelaskan dengan bahasa yang mudah saya pahami	Saya senang guru menjelaskan dengan bahasa yang mudah saya pahami
	Guru menggunakan kata tanya "bagaimana caranya"	Guru menggunakan kata tanya "bagaimana caranya" saat mengajar <i>My Fun Math</i>	Saya senang guru menggunakan kata tanya "bagaimana caranya" saat mengajar <i>My Fun Math</i>
	Guru berbicara dengan intonasi yang jelas	Guru <i>My Fun Math</i> berbicara dengan intonasi yang jelas	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> berbicara dengan intonasi yang jelas
Penggunaan Alat Peraga	Guru menggunakan alat peraga saat mengajar	Guru menggunakan alat peraga saat mengajar <i>My Fun Math</i>	Saya senang guru menggunakan alat peraga saat mengajar <i>My Fun Math</i>
	Guru mendemonstrasikan cara menggunakan alat peraga	Guru menunjukkan cara menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>	Saya senang guru menunjukkan cara menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>
	Guru meminta siswa menggunakan alat peraga	Guru meminta saya menjawab soal dengan menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>	Saya senang guru meminta saya menjawab soal dengan menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>
Berorientasi proses	Guru membimbing siswa hingga paham konsep	Guru membimbing saya agar mengerti pelajaran <i>My Fun Math</i>	Saya senang guru membimbing saya agar mengerti pelajaran <i>My Fun Math</i>
	Guru meminta siswa mengerjakan soal dengan cara yang panjang	Guru <i>My Fun Math</i> meminta saya mengerjakan soal dengan cara yang panjang dan lama	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> meminta saya mengerjakan soal dengan cara yang panjang dan lama
	Guru menghargai usaha siswa mengerjakan soal	Guru <i>My Fun Math</i> memberi penghargaan kepada saya jika saya selesai mengerjakan tugas dari guru.	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> memberi penghargaan kepada saya jika saya selesai mengerjakan tugas dari guru.
Penggunaan Buku <i>My Fun Math</i>	Guru menggunakan buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar	Guru membawa buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar	Saya senang guru membawa buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar
	Isi buku <i>My Fun Math</i> mudah dipahami	Isi buku <i>My Fun Math</i> mudah saya pahami	Saya senang Isi buku <i>My Fun Math</i> mudah saya pahami
	Siswa menggunakan buku <i>My Fun Math</i> sebagai bahan ajar	Guru meminta menggunakan buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar	Saya senang guru meminta saya menggunakan buku <i>My Fun Math</i> saat belajar

Lampiran 8

ANGKET PENERAPAN *MY FUN MATH*

(Diisi oleh siswa)

1. Sebelum menjawab pernyataan, isilah identitas Anda pada titik-titik yang tersedia di bawah ini:
Nama :
Kelas :
No. Absen :
2. Berdoalah sebelum mengisi angket ini.
3. Bacalah pernyataan dengan sebaik-baiknya.
4. Untuk menjawab pernyataan, berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
5. Jawablah dengan JUJUR sesuai dengan kondisi Anda.
6. Angket ini digunakan untuk penelitian Tesis (S2), dan hasil dari jawaban Anda TIDAK berpengaruh terhadap nilai di sekolah Anda.
7. Setelah selesai menjawab pernyataan, kembalikan angket ini kepada Ibu Guru.

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1	Guru menjelaskan dengan bahasa yang mudah saya pahami				
2	Guru menggunakan kata tanya "bagaimana caranya" saat mengajar <i>My Fun Math</i>				
3	Guru <i>My Fun Math</i> berbicara dengan intonasi yang jelas				
4	Guru menggunakan alat peraga saat mengajar <i>My Fun Math</i>				
5	Guru menunjukkan cara menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
6	Guru meminta saya menjawab soal dengan menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
7	Guru membimbing saya agar mengerti pelajaran <i>My Fun Math</i>				
8	Guru <i>My Fun Math</i> meminta saya mengerjakan soal dengan cara yang panjang dan lama				
9	Guru <i>My Fun Math</i> memberi penghargaan kepada saya jika saya selesai mengerjakan tugas dari guru.				
10	Guru membawa buku <i>My Fun Math</i> saat				

	mengajar				
11	Isi buku <i>My Fun Math</i> mudah saya pahami				
12	Guru meminta menggunakan buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar				

Lampiran 9

ANGKET KARAKTER SISWA

(Diisi oleh siswa)

1. Sebelum menjawab pernyataan, isilah identitas Anda pada titik-titik yang tersedia di bawah ini:
Nama :
Kelas :
No. Absen :
2. Berdoalah sebelum mengisi angket ini.
3. Bacalah pernyataan dengan sebaik-baiknya.
4. Untuk menjawab pernyataan, berilah tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
5. Jawablah dengan JUJUR sesuai dengan kondisi Anda.
6. Angket ini digunakan untuk penelitian Tesis (S2), dan hasil dari jawaban Anda TIDAK berpengaruh terhadap nilai di sekolah Anda.
7. Setelah selesai menjawab pernyataan, kembalikan angket ini kepada Ibu Guru.

No	Pernyataan	Sangat sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1	Saya yakin dengan keberadaan Allah setelah belajar <i>My Fun Math</i>				
2	Saya berdoa sebelum memulai pelajaran <i>My Fun Math</i>				
3	Saya mengucapkan alhamdulillah saat mendapatkan sesuatu				
4	Saya mengerjakan sendiri soal-soal ulangan <i>My Fun Math</i>				
5	Saya mengembalikan barang yang saya temukan				
6	Saya berbicara apa adanya				
7	Saya mengerjakan tugas <i>My Fun Math</i> dengan baik				
8	Saya berani meminta maaf jika melakukan kesalahan				
9	Saya mengerjakan PR <i>My Fun Math</i> di rumah				
10	Saya masuk kelas tepat waktu				
11	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu				
12	Saya merapikan kembali alat peraga yang selesai digunakan				

13	Saya tertib dalam mengikuti pembelajaran <i>My Fun Math</i>				
14	Saya berani mencoba alat peraga yang dibawa oleh guru				
15	Saya berani mengerjakan soal <i>My Fun Math</i> di depan kelas				
16	Saya membantu teman menyelesaikan tugas <i>My Fun Math</i>				
17	Saya mau meminjamkan pensil saya				
18	Saya membuang sampah pada tempatnya				
19	Saya merawat tanaman di lingkungan sekolah				
20	Saya menghormati orang yang lebih tua.				
21	Saya tidak berkata-kata kotor, kasar, dan tidak menyakitkan.				
22	Saya mengucapkan terima kasih kepada orang yang membantu				
23	Saya tidak mengejek teman yang salah mengerjakan latihan di depan kelas				
24	Saya meminta izin sebelum menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
25	Saya memaafkan kesalahan orang lain				
26	Saya mengucapkan selamat kepada teman yang juara lomba				
27	Saya mau berbagi makanan yang saya punya kepada teman				
28	Saya bertanya kepada teman/guru jika belum mengerti pelajaran <i>My Fun Math</i>				
29	Saya mengerjakan soal <i>My Fun Math</i> hingga selesai				
30	Meskipun saya kesulitan belajar matematika, saya berusaha mengerjakan tugas <i>My Fun Math</i>				

Lampiran 10

ANGKET PENILAIAN PERASAAN “SENANG”

(Diisi oleh siswa)

1. Sebelum menjawab pernyataan, isilah identitas Anda pada titik-titik yang tersedia di bawah ini:
Nama :
Kelas :
No. Absen :
2. Berdoalah sebelum mengisi angket ini.
3. Bacalah pernyataan dengan sebaik-baiknya.
4. Untuk menjawab pernyataan, berilah tanda check (√) pada kolom yang tersedia.
5. Jawablah dengan JUJUR sesuai dengan kondisi Anda.
6. Angket ini digunakan untuk menguji validitas instrument angket untuk penelitian Tesis (S2), dan hasil dari jawaban Anda TIDAK berpengaruh terhadap nilai di sekolah Anda.
7. Setelah selesai menjawab pernyataan, kembalikan angket ini kepada Ibu Guru.

No	Pertanyaan	Sangat Senang	Senang	Kurang Senang	Tidak senang
1	Saya senang guru menjelaskan dengan bahasa yang mudah saya pahami				
2	Saya senang guru menggunakan kata tanya "bagaimana caranya" saat mengajar <i>My Fun Math</i>				
3	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> berbicara dengan intonasi yang jelas				
4	Saya senang guru menggunakan alat peraga saat mengajar <i>My Fun Math</i>				
5	Saya senang guru menunjukkan cara menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
6	Saya senang guru meminta saya menjawab soal dengan menggunakan alat peraga <i>My Fun Math</i>				
7	Saya senang guru membimbing saya agar mengerti pelajaran <i>My Fun Math</i>				
8	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> meminta saya mengerjakan soal dengan cara yang panjang dan lama				

9	Saya senang guru <i>My Fun Math</i> memberi penghargaan kepada saya jika saya selesai mengerjakan tugas dari guru.				
10	Saya senang guru membawa buku <i>My Fun Math</i> saat mengajar				
11	Saya senang Isi buku <i>My Fun Math</i> mudah saya pahami				
12	Saya senang guru meminta saya menggunakan buku <i>My Fun Math</i> saat belajar				

Lampiran 11

HASIL DATA ANGKET PENERAPAN *MY FUN MATH*

Resp.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
A	4	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	41
B	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	42
C	4	2	2	4	4	2	2	3	4	3	3	4	37
D	4	3	2	4	4	2	4	2	2	2	3	2	34
E	4	4	4	2	3	3	4	3	2	2	3	4	38
F	4	2	2	4	4	2	4	4	3	3	4	3	39
G	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	44
H	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	41
I	4	4	2	4	2	3	2	4	3	2	4	3	37
J	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	44
K	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	44
L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
M	4	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	2	34
N	4	4	4	2	4	4	3	2	2	2	2	3	36
O	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	40
P	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	42
Q	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
R	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	46
S	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	45
T	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	43
U	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
V	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	44
W	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	41
X	4	4	2	4	2	2	3	4	1	4	1	1	32
Y	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Z	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	46
AA	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	41
AB	4	2	2	2	3	3	3	2	4	4	3	3	35
AC	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	41
AD	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	33
AE	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
AF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48

AG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	44
AH	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47
AI	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	45
AJ	4	4	4	2	4	4	2	3	3	4	4	4	42
AK	4	4	2	4	4	2	4	3	3	4	4	2	40
AL	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	44
AM	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	1	28
AN	4	3	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	37
AO	4	2	2	4	4	4	4	3	3	2	3	4	39
AP	4	4	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	33
AQ	4	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	42
AR	4	4	3	4	3	2	2	3	2	2	2	3	34
AS	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	45
AT	4	4	1	4	2	1	4	4	2	4	1	4	35
AU	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46
AV	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	44
AW	3	3	2	3	2	2	3	3	4	4	3	3	35
AX	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3	2	36
AY	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	46
AZ	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	40
BA	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	2	36
BB	3	4	2	2	3	2	4	4	4	2	3	4	37
Total	209	192	173	183	189	168	186	183	183	180	182	174	

Lampiran 12

HASIL DATA ANGKET PENILAIAN PERASAAN “SENANG”

Resp.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
A	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	3	43
B	3	4	1	2	4	4	3	4	3	3	4	3	38
C	2	2	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	30
D	4	2	2	2	2	2	1	1	1	2	4	2	25
E	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	43
F	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	4	2	31
G	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47
H	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	43
I	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	43
J	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	43
K	4	4	4	4	2	4	1	4	4	3	4	1	39
L	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	45
M	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	37
N	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	4	36
O	4	4	3	4	4	3	1	4	4	2	4	2	39
P	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	43
Q	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
R	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	44
S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
T	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	46
U	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
V	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
W	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	44
X	4	4	1	2	1	3	4	1	4	2	2	4	32
Y	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Z	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	45
AA	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	43
AB	3	3	3	2	4	2	3	2	2	2	2	4	32
AC	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	47
AD	4	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	3	32
AE	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
AF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
AG	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	46
AH	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	46

AI	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	45
AJ	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2	2	37
AK	4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	2	41
AL	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	3	3	39
AM	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	1	19
AN	2	4	3	2	1	4	1	2	3	4	2	1	29
AO	3	4	4	4	4	3	1	2	2	3	2	3	35
AP	4	2	4	4	4	4	1	3	4	3	2	2	37
AQ	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	43
AR	3	4	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	28
AS	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	45
AT	3	2	3	4	3	2	4	2	1	3	1	4	32
AU	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46
AV	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	46
AW	3	2	3	2	3	1	4	4	2	4	4	3	35
AX	4	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	1	28
AY	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	45
AZ	4	4	3	3	3	3	1	4	4	3	3	3	38
BA	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	40
BB	3	3	2	2	2	3	3	4	1	2	2	4	31
Total	197	191	193	185	181	176	155	166	181	178	179	175	